DIAGRAMA UML-KILLTERIA2.0-DANIEL GAMBOA

ECLIPSE Main GameOver -BackgroundMove: GreenFoutSound= new GreenFoutSound (music.wav) -wavesNumber: int=0 -columna: int -fila: int +GameOver(score:int) -puntaje: int +StopBackgroundMusic():void wave: int=0 -musica + Background -setColumCoor(): void -setFilaCoor(): void +returnColumCoor(x: int): int +returnFilaCoor(y: int):int +addEnemigos(enemigos: enemigos,fila,int): void +randomEnemigos(fila:int): void +createWave(): void +getCounterScore(): counter +stopBackgroundMusic(): void +act():void Enemigo1 -img: image= new Image(enemigo1.png) Enemigo +enemigo1() #velocidad: int +act():void #vida: int #gameOver: boolean= false #enemigoCount: int= 0 Enemigo2 +Enemigo() -img: image= new Image(enemigo2.png) #setVelocidad(velocidad:int):void #setVida(vida:int):void #daño(dano:int,fileName:String,timeLoop:int,Points:int):void +enemigo2() #checkGameOver():void +act():void Actor Enemigo3 -img: image= new Image(enemigo3.png) +enemigo3() +act():void Bala BGlobiñoRosa BGlobiñaVerde #velocidad: int=4 +BGlobiñoRosa() +BGlobiñaVerde() +act():void +act():void #setVelocidad(velocidadBala: int): void #checkLimite():void BNaranja BAzul +BNaranja() +BAzul () +act():void Defensor +act():void #vida:int:3 BTeal #setVida(vida:int):void defensorDaño(filename,String,timeLoop:int):void +BTeal() +act():void Globiño -Disparo: Long= system=currentTimeMillis() -img Image= new Image(Globiño.png) +Globiño() Globiña +act():void -Disparo(timeInterval:int): void -Disparo: Long= system=currentTimeMillis() -img Image= new Image(Globiña.png) +Globiña() +act():void -Disparo(timeInterval:int): void Thread ComunicacionUDP Replay -img: Image= new Image(replay) -OnMessageListener(): Interface +act():void -EnviarMensaje(): void -Run():void setObser(OnMessageListener):void Contador/Time +counter() +act():void +add(score:int):void **ANDROID** Main ComunicacionUDP Button up

-OnMessageListener(): Interface

setObser(OnMessageListener):void

-EnviarMensaje(): void

-Run():void

Button down

Button Replay

Button Shoot

Button Pause